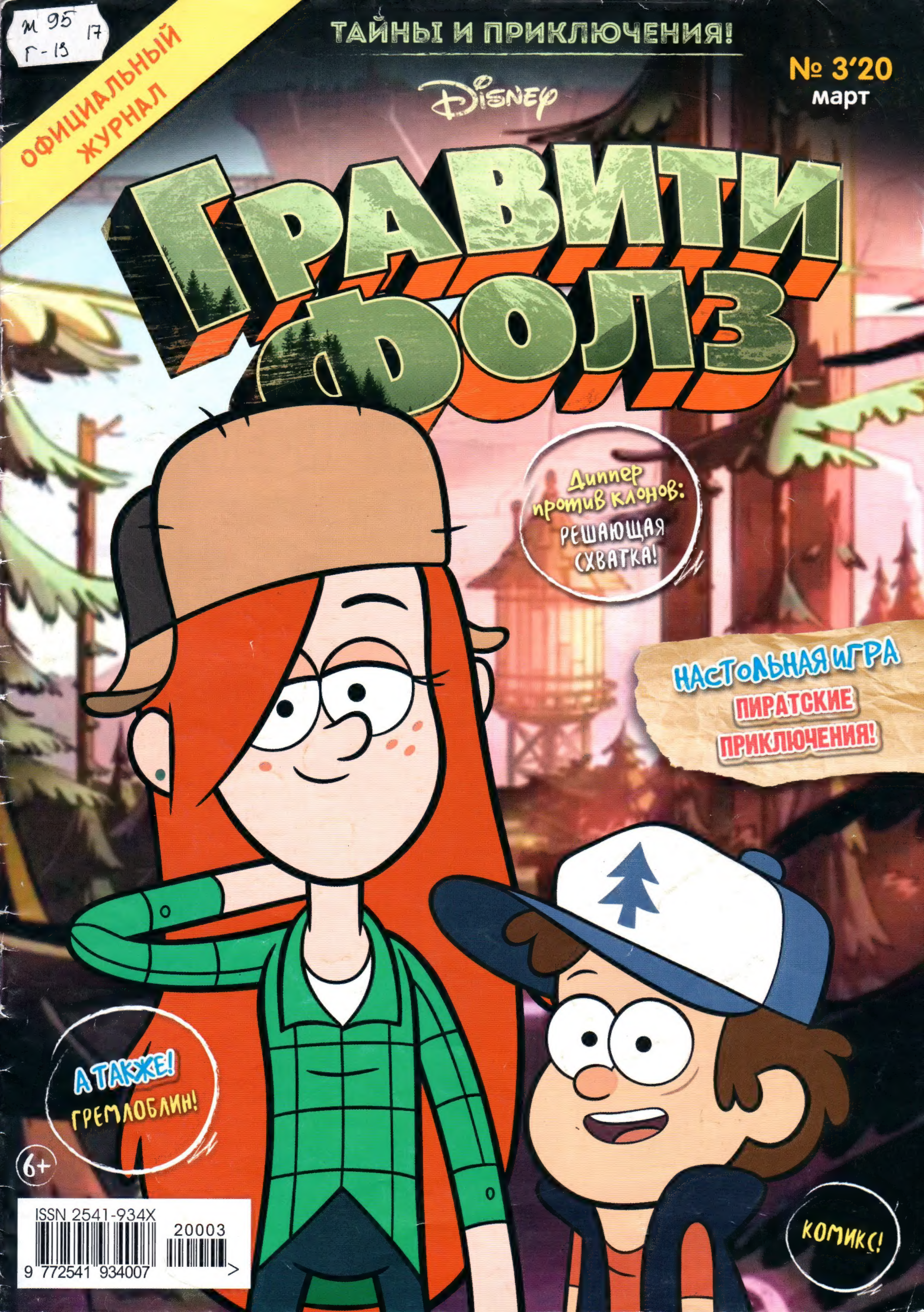
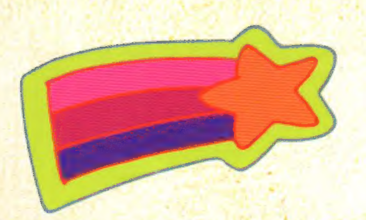


ISSN 2541-934X
20003
9 772541 934007



Добро пожаловать в Гравити Фолз!







Привет! Пока тебя тут не было, выяснилось, что Диппер – вовсе не единственный и неповторимый. Он очень даже повторимый, причем копии Диппера рождаются на свет с помощью таинственного копира, обнаруженного в подвале у дяди Стэна! Обрати внимание на клона по имени Замятыш: в момент его рождения зажевало бумагу. Замятыш совсем безобидный и может говорить только «няя-няяя-няя»... А вот остальные клоны очень агрессивно восприняли идею настоящего Диппера отказаться от четкого плана по приглашению Венди на танец. Клоны считают, что план должен быть, а кто с этим не согласен – должен быть устранен с дороги!

Прямо сейчас клоны заперли на ключ настоящего Диппера. Что же будет дальше? Узнаешь уже через пару страниц!





Содержание:

Это тут! Привет, а мы тебя видим! 2
Это справа! Там вот-вот начнется КОМИКС! 3
Опасное противостояние!. 4
Постер раз!. 17
Постер два!. 18
Игра в строительство небоскребов!. 30
Пиратская перестрелка!. 32
Подозрительно тихие игры. 34
...И, конечно, Гремлоблин!. 36



Серия периодических изданий «Лучшие детские журналы». Тираж: 500 000. © 2020 г. Журнал «Гравити Фолз» № 3'20. Главный редактор: Василий Иванченко. Дизайн и верстка: Наталья Аксенова. В России учредитель и издатель: ООО «Издательство «Кружок». Адрес издателя и редакции: 125040, г. Москва, ул. Скаковая, д. 36, стр. 2, комната 210. Тел./факс: +7 (495) 602-05-21. E-mail: gf@comicsoid.ru. Периодичность: 1 раз в месяц. Журнал зарегистрирован в Федеральной службе по надзору в сфере связи и массовых коммуникаций. Свидетельство о регистрации ПИ № ФС 77-69474 от 25.04.2017 г. Цена свободная. Вложения в журнал по цене журнала. По вопросам распространения и рекламы обращаться по телефонам редакции. Полное или частичное воспроизведение материалов, содержащихся в настоящем издании, допускается только с письменного разрешения редакции. Редакция не несет ответственность за содержание рекламных материалов. Изготовлено в Украине. ООО «Компания «Юнивест Маркетинг», типография «Юнивест Принт». 08500, Украина, Киевская область, город Фастов, улица Полиграфическая, д. 10. Тел.: +38 (044) 494-09-03. © 2018 Published by Disney Press, an imprint of Disney Book Group. All Rights Reserved. Дата основания журнала: июнь 2017 г. Дата подписания в печать: 11.02.2020 г. Дата изготовления: 15.02.2020 г. Дата выхода в свет: 17.02.2020 г. Номер заказа: 181/11456.



ДИППЕР И АТАКА КЛОНОВ









В ПРЕДЫДУЩИХ ВЫПУСКАХ

Близнецы Диппер и Мэйбл отправляются на летние каникулы в городок Гравити Фолз, где живет их дядя Стэн. Он владеет сувенирным магазином «Хижина Чудес», все чудеса в котором являются хитростью, фокусами и приманками для туристов.

Поначалу Дипперу скучно, а Мэйбл знакомится со всеми подряд, мечтая о романтическом приключении... Внезапно Диппер обнаруживает таинственный дневник, из которого следует: Гравити Фолз населен чууудищами, и здесь никому нельзя доверять!

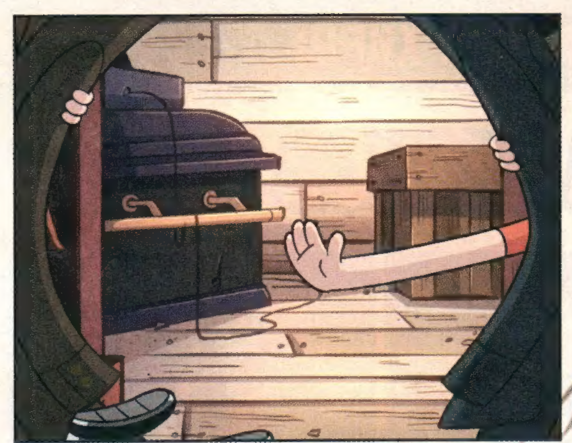
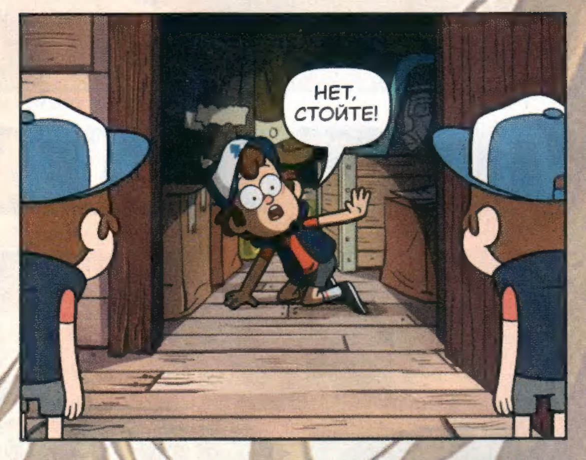
Сначала лесные гномы решили выкрасть Мэйбл и сделать ее своей королевой. Затем Диппер, Мэйбл и Зус отправились на поиски таинственного монстра Живогрыза, Зус обнаружил в «Хижине Чудес» потайную комнату с воинственными восковыми фигурами, малыш-телепат Гидеон обрушил на друзей всю свою мощь, а Мужикотавры отправили Диппера сражаться с Мультимедведем!

Ну а сегодня в «Хижине Чудес» — вечеринка. Мэйбл соперничает с задавакой Пасификой за звание королевы танцпола. А Диппер решил пригласить Венди на медленный танец, придумав хитрый план и позвав на помощь своих клонов!



Внезапно план рушится, но это только к лучшему! У Диппера с Венди непредвиденно завязывается милая беседа...

Клонам это ОЧЕНЬ не понравилось. Они решают нейтрализовать настоящего Диппера! Каждый из клонов хочет станцевать с Венди сам!!!




НЕТ, СТОЙТЕ!

ХЛОП!


ПАРНИ, ТУТ СОВСЕМ НЕЧЕМ ДЫШАТЬ!

ГЛУПОСТИ! ТАМ ПОЛНО ВОЗДУХА, ЕДЫ И ДЕТСКИХ РАСКРАСОК.




АМММ...
МНЯММ...
МНЯММ...


ИТАК! ТЕПЕРЬ ОРИГИНАЛЬНЫЙ ДИППЕР...


...НАЗОВЕМ ЕГО «КЛАССИЧЕСКИЙ ДИППЕР»...


...ОН ИЗОЛИРОВАН, И Я ПРЕДЛАГАЮ СЕБЯ ДЛЯ ТАНЦА С ВЕНДИ!


Я СТАРШЕ ВСЕХ ВАС, ПОЭТОМУ ПОЙДУ Я.

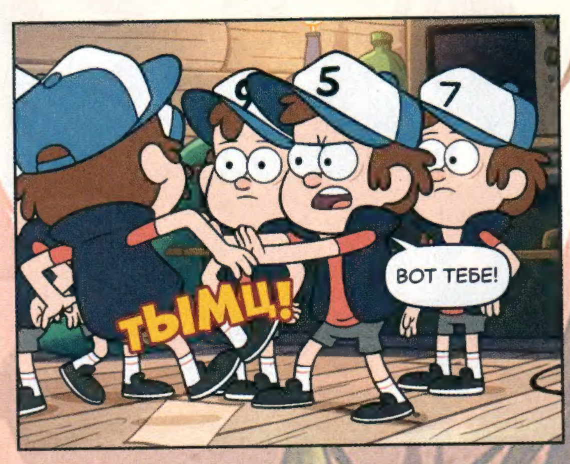

НУ, ЕСЛИ РАССУЖДАТЬ ЛОГИЧЕСКИ.


ВЕСКИЙ АРГУМЕНТ. А МОЖЕТ, *ЭТО Я* ДОЛЖЕН ТАНЦЕВАТЬ С ВЕНДИ...


ПОТОМУ ЧТО Я – САМЫЙ МЛАДШИЙ?!


А ВОТ ЭТО УЖЕ ПОЛНАЯ ЧУШЬ.


САМ ТЫ ПОЛНАЯ ЧУШЬ!
БДЫЩ!


ТЫМЦ!
ВОТ ТЕБЕ!


НЕ ТОЛКАЙ МЕНЯ!
ДЫЩ!


БРЕД
ЗАМОЛЧИ
САМ ТАКОЙ
ННЯ-ННЯ-МНЯЯ-НЯЯЯЯ!


ЧТО, ХОЧЕШЬ СЫРНЫХ КРЕКЕРОВ, ЗАМЯТЫШ?


ХРРК... ХРРК...
НА, ЕШЬ. ЭЭЭ... НЕ ЛЕЗЕТ.

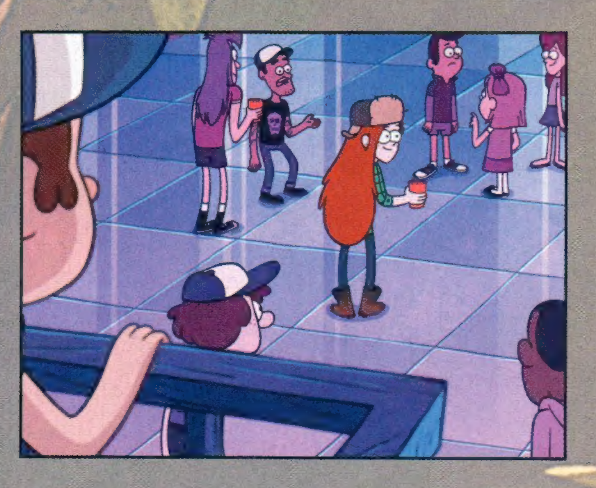

ЭЙ, ПАРНИ! ЧТО БЫ ВЫ СДЕЛАЛИ, ЕСЛИ БЫ ВАС ЗАПЕРЛИ?


СБЕЖАЛИ!









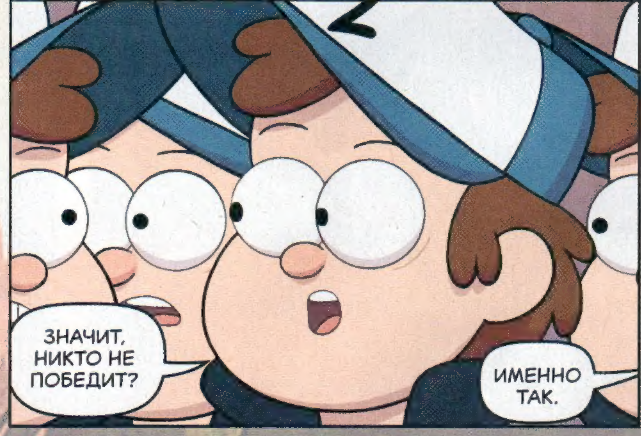

ВЕНДИИЫГХ!

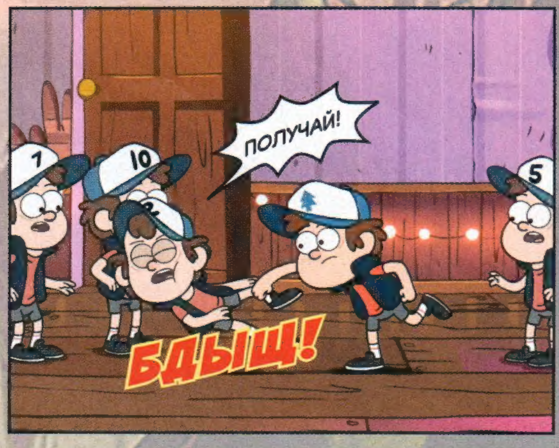



ВСЁ, ДИППЕР, СДАВАЙСЯ. ТЫ В МЕНЬШИНСТВЕ!


ПОДОЖДИТЕ, ПОДУМАЙТЕ! МЫ **ИДЕНТИЧНЫ** ВНЕШНЕ И ВНУТРЕННЕ!
ЕСЛИ НАЧНЕМ ДРАТЬСЯ, ТО ДРАКА БУДЕТ ДЛИТЬСЯ ВЕЧНО!


ПОХОЖЕ НА ПРАВДУ.

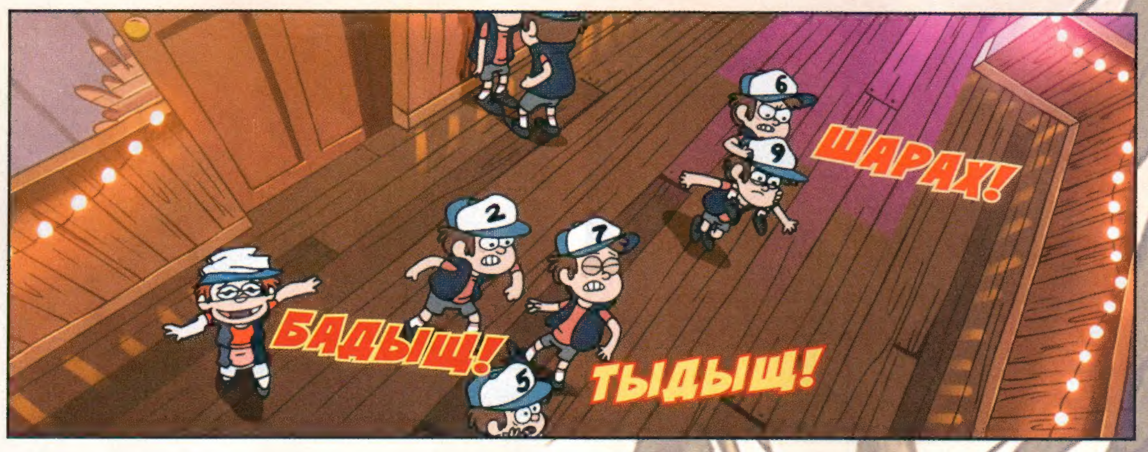

ЗНАЧИТ, НИКТО НЕ ПОБЕДИТ?
ИМЕННО ТАК.


ПОЛУЧАЙ!
БДЫЩ!


КЛОНЫ! ВПЕРЕД!!!


НЕ БЕЙ СЕБЯ!
НЕ БЕЙ СЕБЯ!
НЕ БЕЙ СЕБЯ!


ШЛЕП
ШЛЕП
ШЛЕП
ПАРНИ, НЕ ДЕРИТЕСЬ, ЭТО ЖЕ Я!

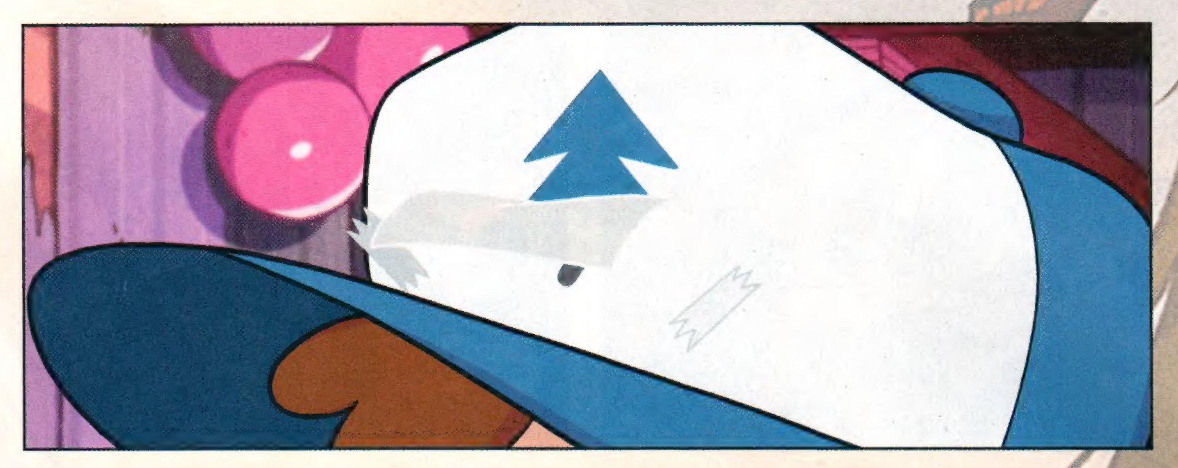

ШАРАХ!
БАДЫЩ!
ТЫДЫЩ!


БУМЦ!


ААА! КЛАССИЧЕСКИЙ ДИППЕР УБЕГАЕТ!

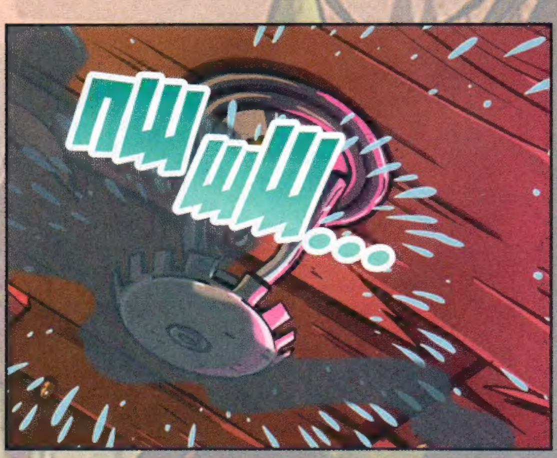

НЕТ, РЕБЯТА. ЭТО ЖЕ Я, НОМЕР СЕДЬМОЙ!


ТАМ НЕ Я, ПАРНИ. НЕ ВЕРЬТЕ ЕМУ!!!




ВЗЯТЬ ЕГО!

НЕ ПОДХОДИТЕ! НАЗАД!
ЧПОК!


ПШШШ...

...ФШШШШ!


ОЙ, КАК ЭТО
КАЖЕТСЯ...
ЧТО-ТО
СТРАННО
Я
ЖИДКИЙ?
УОООООЙ


НЯЯ-
НЯЯ-НЯЯЯ
Так даже лучше

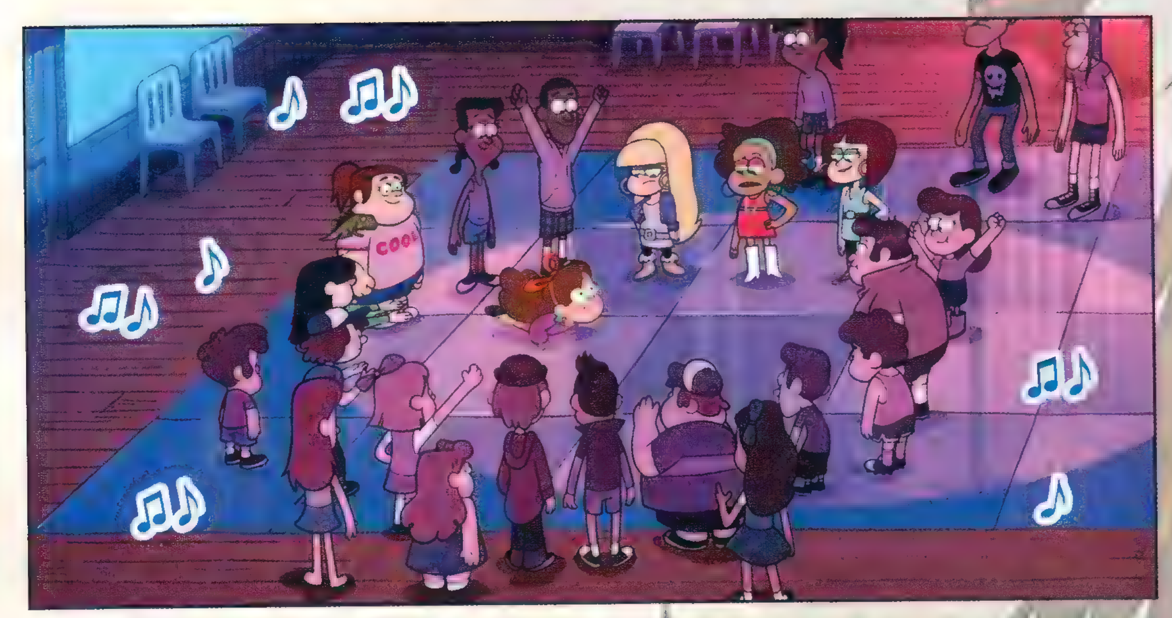

НЯ...НЯ...
для Замятыша.




ХМ... НУ
НАДО ЖЕ!

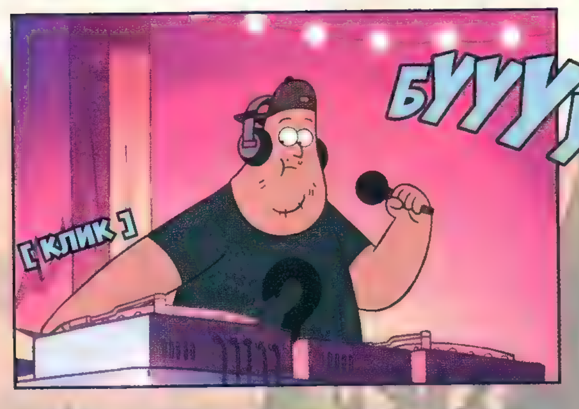

ЭЙ, ТЫ!


ОЙ-ОЙ.




ЕЩЕ ОДНА
ПЕСНЯ – И...


ПОДВЕДЕМ ИТОГИ НАШЕГО СОСТЯЗАНИЯ. И ЭТО БУДЕТ...


[КЛИК]
БУУУУМ!


СЕНСАЦИЯ!


ПАСИФИКА! КТО БЫ ИЗ НАС НИ ПОБЕДИЛ, Я СЕГОДНЯ ПОЛУЧИЛА УДОВОЛЬСТВИЕ.


ХИИ... ОНА ДУМАЕТ, ЧТО ВЫИГРАЛА!

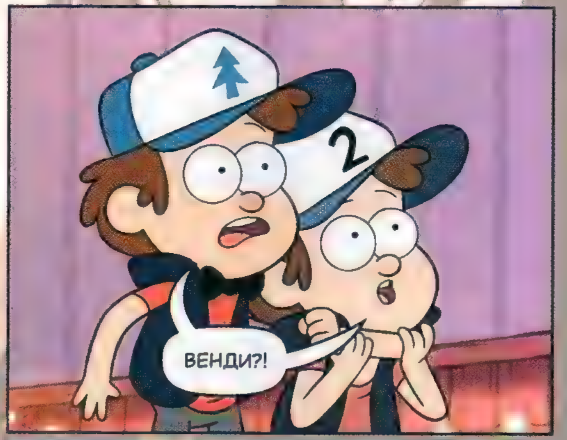

ЧТО?
ТЫ ЭТО
СЛЫШИШЬ?


КТО-ТО
ХЛОПАЕТ УРОДКАМ?
НЕТ... Я ТОЖЕ НЕ
СЛЫШУ.

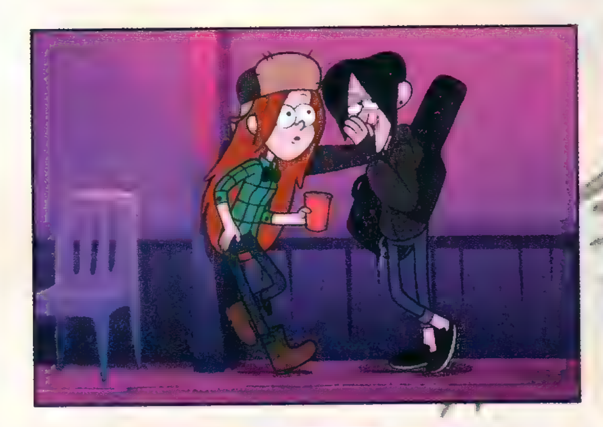

Я ВСЕ-ТАКИ
СМОГУ С НЕЙ
СТАНЦЕВАТЬ!


НИ ЗА ЧТО!


ХА-
ХА-ХА!


ВЕНДИ?!

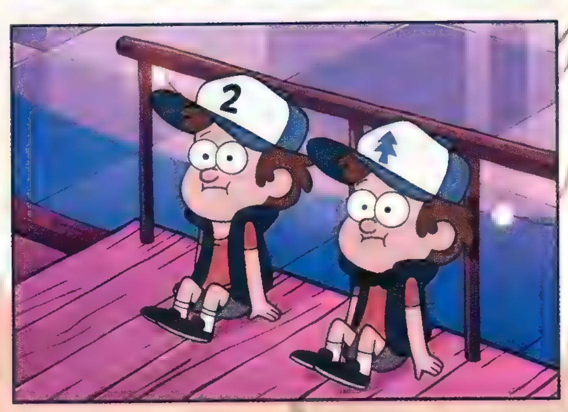





РОББИ! ХИ-ХА-ХА! ДА ЛАДНО...


ЭЭЭЭХ...


МЫ ПРОИГРАЛИ!




СЛУШАЙ, ДИППЕР, МОЖЕТ ПОЙДЕМ – ВЫПЬЕМ ПО ГАЗИРОВКЕ?


НУ А ТЕПЕРЬ НАЧИНАЕМ ГОЛОСОВАНИЕ!


ЖЕЛАЮ УДАЧИ...

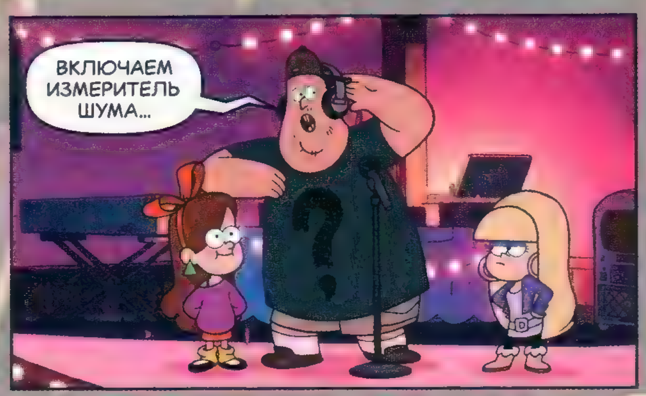



ВАШИ АПЛОДИСМЕНТЫ... ЗА МЭЙБЛ!


ХЛОП!
ДА! ДАВАЙ, МЭЙБЛ!
ХЛОП!
ХЛОП!




ХЛОП!
ХЛОП!


ВКЛЮЧАЕМ ИЗМЕРИТЕЛЬ ШУМА...


О...
О! ОТЛИЧНО!!!


СЛЕДУЮЩАЯ УЧАСТНИЦА – ПАСИФИКА!

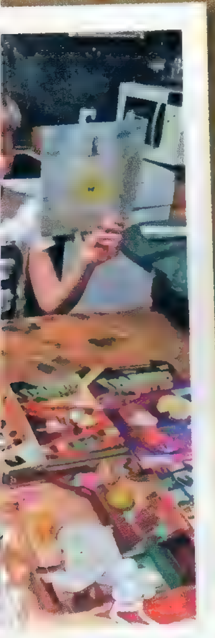

ЙЕЕЕС!
ЙЯЯЯЯ!


ХЛОП
ХЛОП




ХЛОП
ХЛОП
ХЛОП


ОПА... НЕУЖЕЛИ НИЧЬЯ?


ис, 13 лет


Ника Корсакова, 5 лет


Рамзан Ахметзянов, 10 лет


Снежана Савватеева, 7 лет


Анастасия Яценко


лет

Незнакомец


Юра, 5 лет


DISNEY
ГРАВИТИ ФОЛЗ






Саша Волков, 11 лет

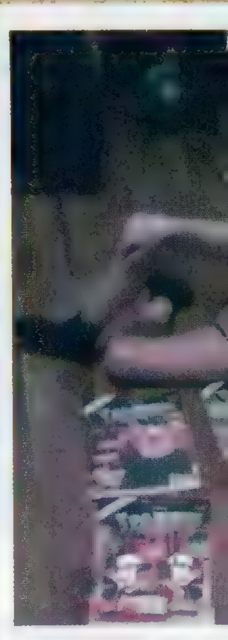

Влад Сморк

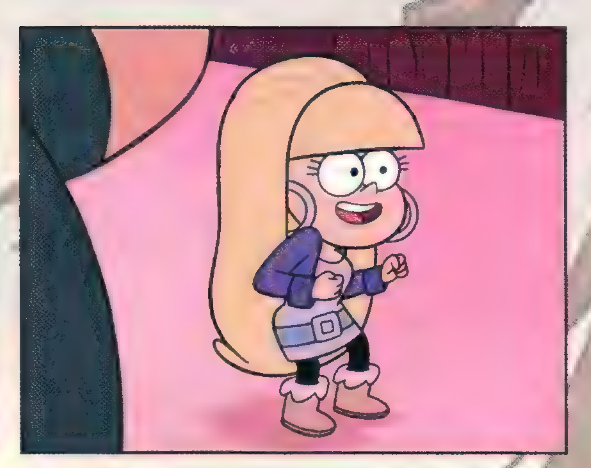
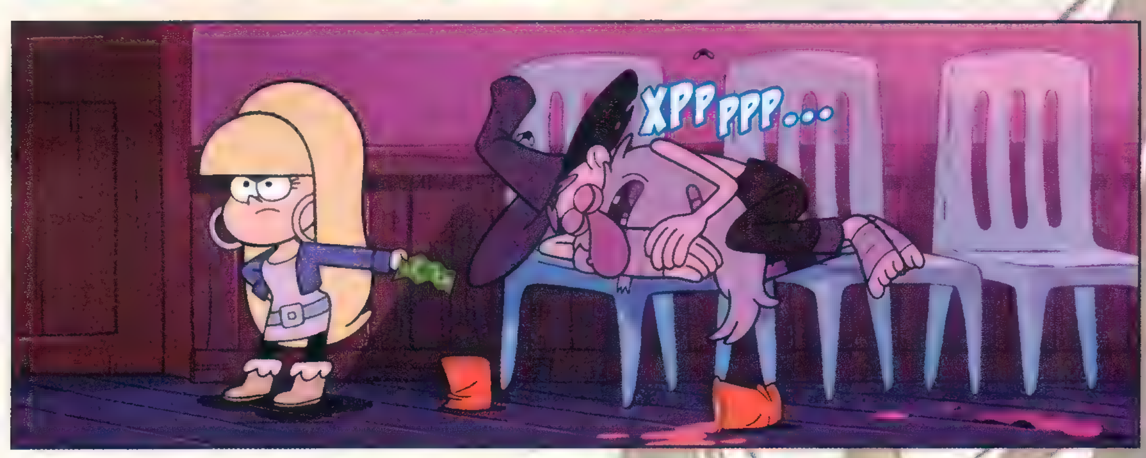

Незнакомцы


Катя Науменко, 9 лет


Незнакомец


Аким Попов, 10 лет

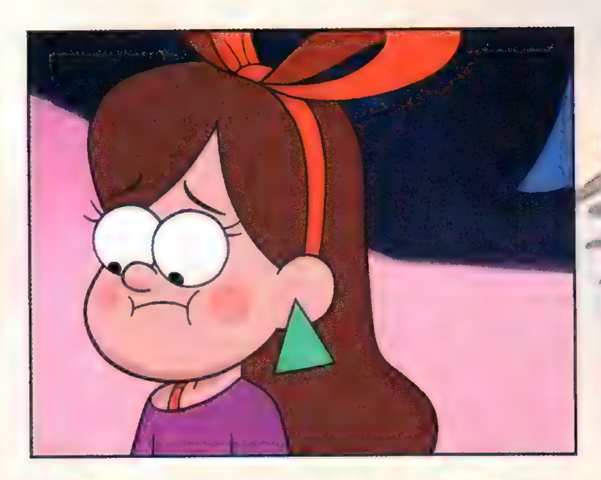

Тима,

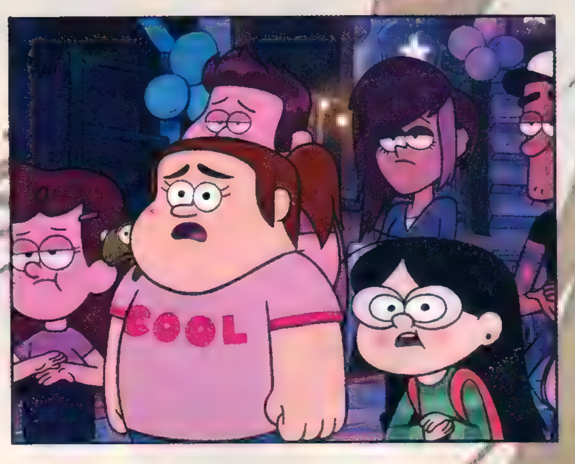

ТАКОГО
У НАС ЕЩЕ
НЕ БЫЛО!


ХРРРРР...

СНИФФФ?

А! ГХА!!!
ГХА-ГХА!
ХЛОП!
ХЛОП!


ДАМЫ
И МУЖИКИ,
У НАС ЕСТЬ
ПОБЕДИТЕЛЬ.




COOL


ПОБЕДИТЕЛЕМ СТАЛА ПАСИФИКА НОРТВЕСТ.




СПАСИБО, ХОРХЕ!


И СПАСИБО ВСЕМ ВАМ!


А ТЕПЕРЬ ЖДУ ВСЕХ НА МОЕЙ ЯХТЕ! ВУ-ХУУ!


ПА-СИ-ФИ-КА!
ПА-СИ-ФИ-КА!


ПРОСТИТЕ, ЧТО РАЗОЧАРОВАЛА ВАС. Я ПОЙМУ, ЕСЛИ ВЫ РЕШИТЕ УЙТИ!
COOL


НО ТОГДА МЫ ПРОПУСТИМ НАШУ НОЧЕВКУ!
COOL


НОЧЕВКУ?!


МЫ ОТПРОСИЛИСЬ У МАМ НА НОЧЕВКУ.
COOL


И ХОТИМ ОСТАТЬСЯ С ТОБОЙ!
COOL


У МЕНЯ ЕСТЬ ДЕВЧАЧЬИ ЖУРНАЛЫ.
COOL

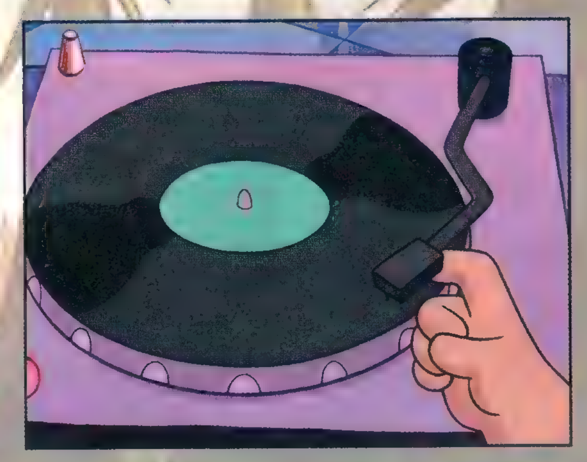

ПРАВДА?!
ОБОЖАЮ ВАС!


НУ И ПУСТЬ МЫ
НЕ ТАК ПОПУЛЯРНЫ,
КАК ПАСИФИКА!


ЗАТО У
НАС ЕСТЬ *МЫ*.
И ПО-МОЕМУ,
ЭТО ОЧЕНЬ
ЗДОРОВО!

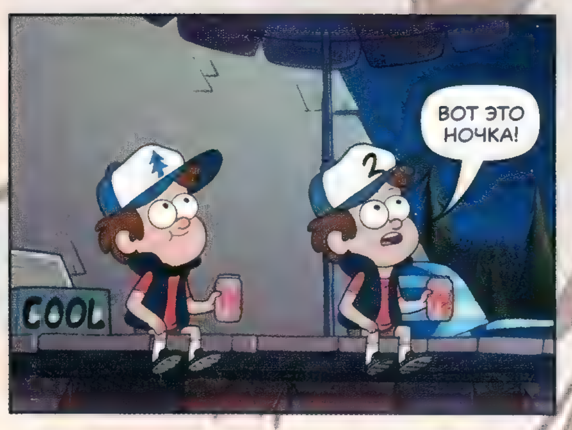

ЗУС! ЗАВОДИ
МУЗЫКУ, БУДЕМ
ВЕСЕЛИТЬСЯ
ВСЮ НОЧЬ!

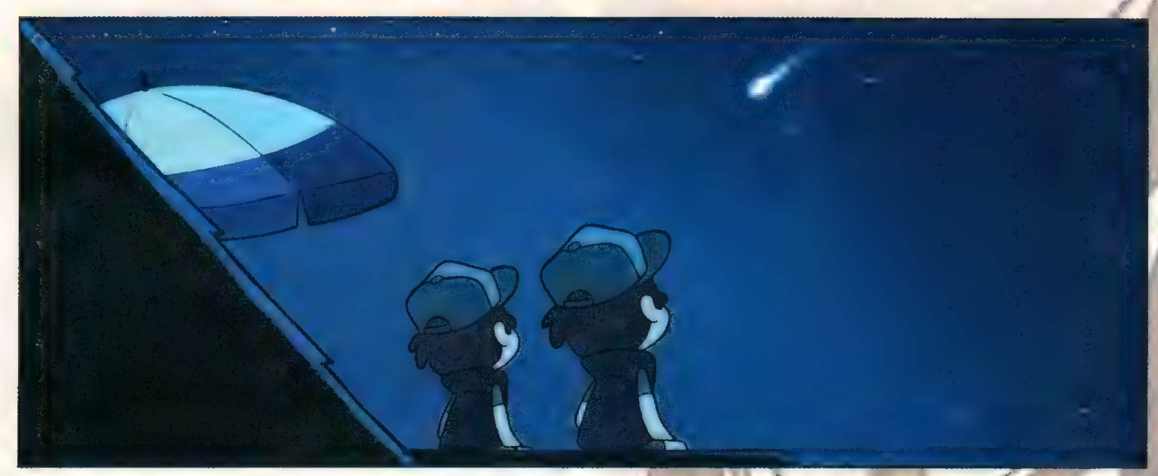

КАК
СКАЖЕШЬ,
ТЫКОВКА!




ХОП!
ХОП!
ДААА!
ТАНЦУЙ-
ТАНЦУЙ-ТАНЦУЙ!


ПОДАРКИ
МУЗЕЙ


ВОТ ЭТО НОЧКА!
COOL




ЧППОК!


ЭХ...
КАК ТЫ ДУМАЕШЬ, У НАС ЕСТЬ ШАНС С ВЕНДИ?


ЕЙ ЖЕ ПЯТНАДЦАТЬ! А НАМ ДВЕНАДЦАТЬ...


НЕ ЗНАЮ, ДИППЕР. ШАНС, НАВЕРНОЕ, ЕСТЬ. НО ПЛАН НАДО *ВЫКИНУТЬ КУДА ПОДАЛЬШЕ!*


ВЫ С ВЕНДИ ЗАМЕЧАТЕЛЬНО ОБЩАЛИСЬ, ТОЛЬКО КОГДА ТЫ НЕ СЛЕДОВАЛ СВОЕМУ ПЛАНУ!


ЭТО ТОЧНО. ВЕНДИ БЫЛА ПРАВА: Я САМ СЕБЕ МЕШАЮ...


В ПРЯМОМ СМЫСЛЕ!


ВАААУ... ПХХХХ!


БУЛЬ...
БУЛЬ...


АХХХХХ...


ВОТ Я СГЛУПИЛ!!! ТЫ ЛУЧШЕ НЕ СМОТРИ!


ТАЙРОН!


НИЧЕГО...
Я СЛАВНО
ПОЖИЛ...


НЕ ЗАБУДЬ НАШ
РАЗГОВОР...


КОНЕЧНО!
НЕ ЗАБУДУ!

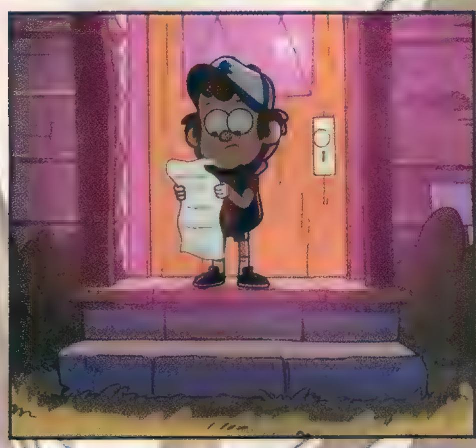
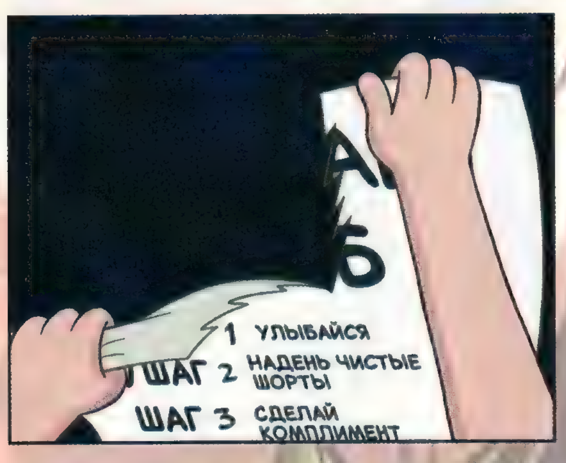
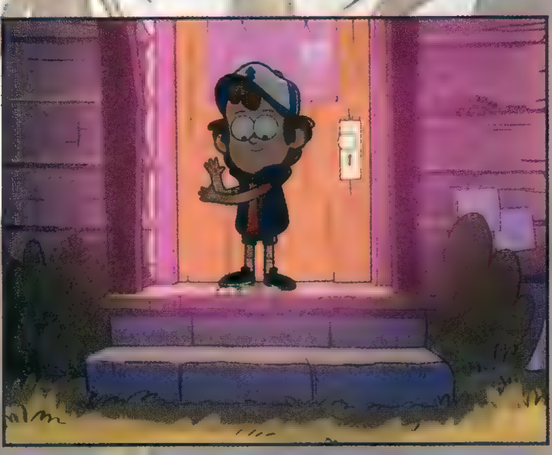

И НЕ ВЕДИ СЕБЯ
С ВЕНДИ, КАК
РАЗМАЗНЯ!


РАДИ
МЕНЯЯЯ...


ТАЙРОН... ОХ... ЗА
ЕДИНСТВЕННОГО,
КТО МЕНЯ
ПОНИМАЛ!



ХА,
ХА-ХА!



1 УЛЫБАЙСЯ
ШАГ 2 НАДЕНЬ ЧИСТЫЕ ШОРТЫ
ШАГ 3 СДЕЛАЙ КОМПЛИМЕНТ


ДИППЕР, ТЫ ГДЕ БЫЛ?! ЗНАКОМЬСЯ! ЭТО – МОИ ПОДРРРУГИ!!!
КОНЕЦ!

НОВЫЙ НОМЕР УЖЕ В ПРОДАЖЕ!



В каждом выпуске журнала:

- Искусство быть кошкой: 6-страничный калейдоскоп любопытных фактов с шикарными фотографиями!
- Основные вопросы котософии: зачем кошке хвост, почему так важны усы, действительно ли кошка гуляет сама по себе?
- Школа благородных манер: как кошки умеют просить, следить, играть, охотиться?



ЧЕМПИОНАТ СТРОИТЕЛЕЙ

Что ж, армия клонов безвозвратно исчезла, Мэйбл с подругами устроили танцы до утра, а Диппер теперь наверняка будет смелее – и пригласит наконец Венди на танец! Давай и мы отвлечемся от захватывающих событий в комиксе... и поиграем в СТРОИТЕЛЕЙ. А что, почему бы и нет! Как насчет того, чтобы построить в Гравити Фолз настоящие НЕБОСКРЕБЫ? Присоединяйся – и зови друзей соревноваться!



ДЛЯ ИГРЫ ПОНАДОБЯТСЯ:

- два разноцветных карандаша или фломастера
- 10 небольших одинаковых кусочков бумаги (например, листков из блокнота) – заготовки для игровых карточек. На шести карточках напиши слово «СТРОИТЕЛЬ», на двух – «СУПЕРСТРОИТЕЛЬ», а на двух оставшихся – «ЗЕМЛЕТРЯСЕНИЕ» и «ВОЛШЕБСТВО»!

TOO COOL

ПРАВИЛА ИГРЫ

Игровые карточки складываются в кучу. Игроки ходят по очереди, вытягивая по одной карточке. Если карточки в куче закончились, а игра – еще нет? Просто возьми те же карточки, перемешай их и снова сложи в кучу!

Строитель за один ход может положить 5 кирпичей. Выпала карточка «СТРОИТЕЛЬ» – закрашивай 5 клеточек на своем игровом поле.

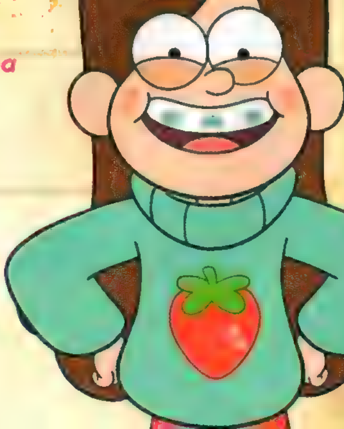
«СУПЕРСТРОИТЕЛЬ» кладет сразу 10 кирпичей! Закрашивай 10 клеток!

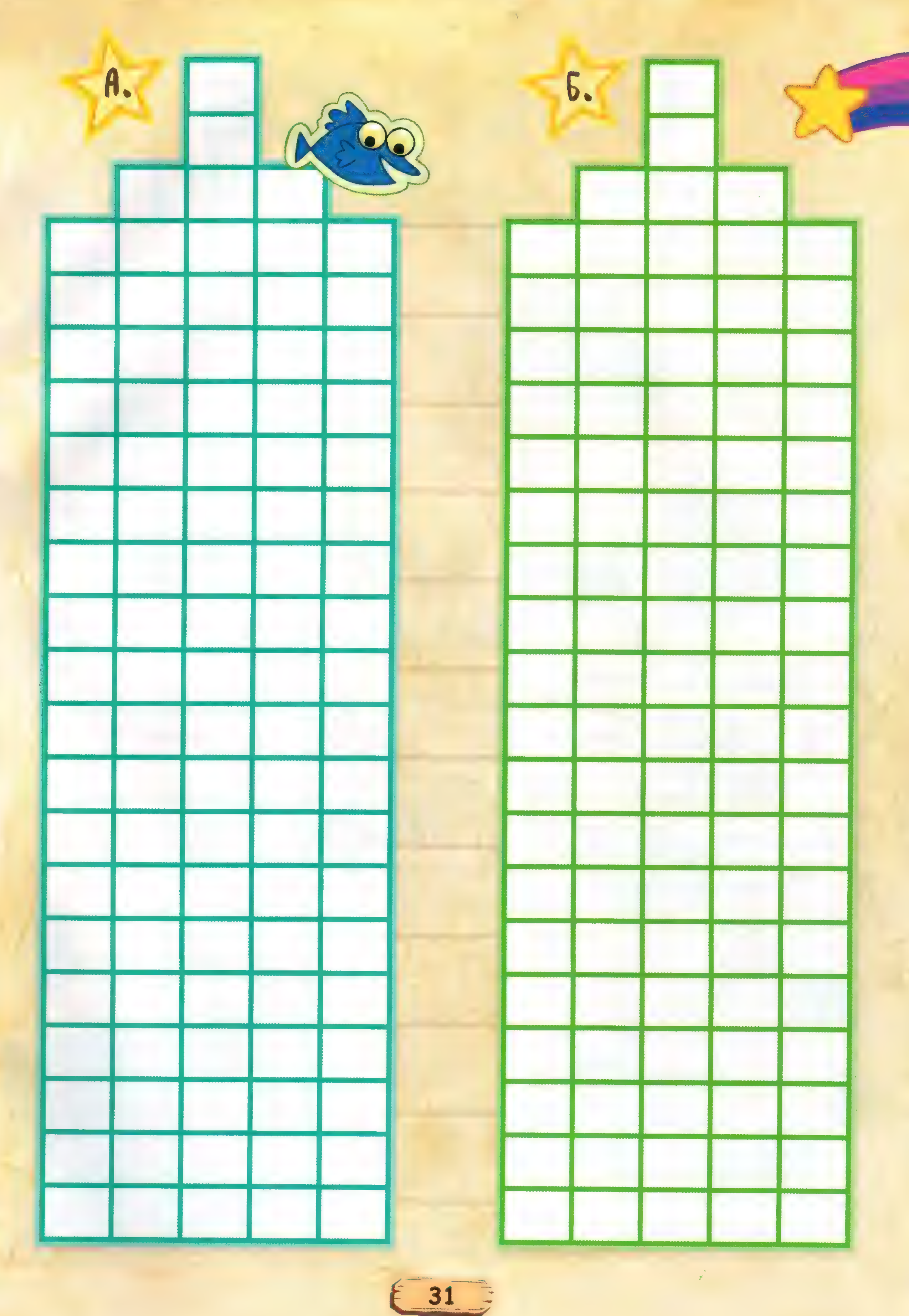
«ЗЕМЛЕТРЯСЕНИЕ» – это большой БАБАХ! Если ты вытащишь такую карточку – придется пропустить два хода!

Зато «ВОЛШЕБСТВО» – это удача! Она действует в течение следующих двух ходов: если вытянешь карточку «СТРОИТЕЛЬ», она по волшебству станет «СУПЕРСТРОИТЕЛЕМ»!

А победит тот, кто первым закончит укладку кирпичей – и все клетки небоскреба Гравити Фолз будут закрашены!






А.
Б.

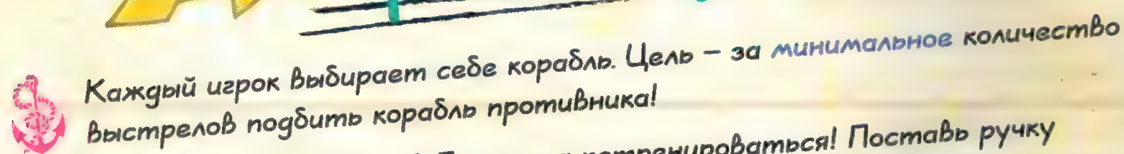
Озерное сражение

А теперь – отправимся на озеро Гравити Фолз и устроим там новую игру! Хотя пиратов Диппер и Венди еще ни разу не встречали, это не значит, что их поблизости нет... Может быть, даже и есть! По крайней мере, прямо сейчас мы точно устроим корабельную пиратскую дуэль. Приготовься, сражение уже начинается!

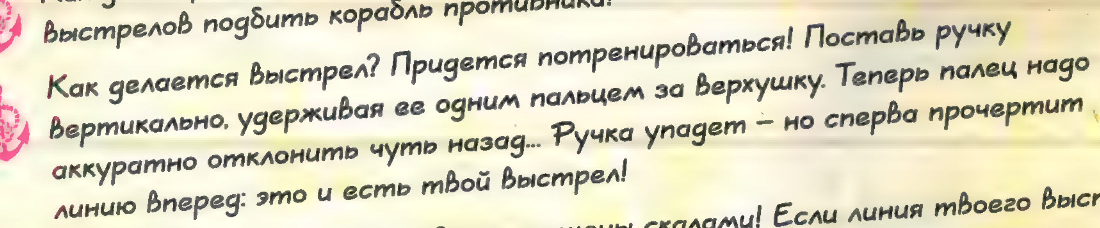
ПОНАДОБЯТСЯ ДВЕ ШАРИКОВЫЕ РУЧКИ, КАЖДОМУ ИГРОКУ – СВОЕГО ЦВЕТА!



Правила дуэли



- Каждый игрок выбирает себе корабль. Цель – за минимальное количество выстрелов подбить корабль противника!



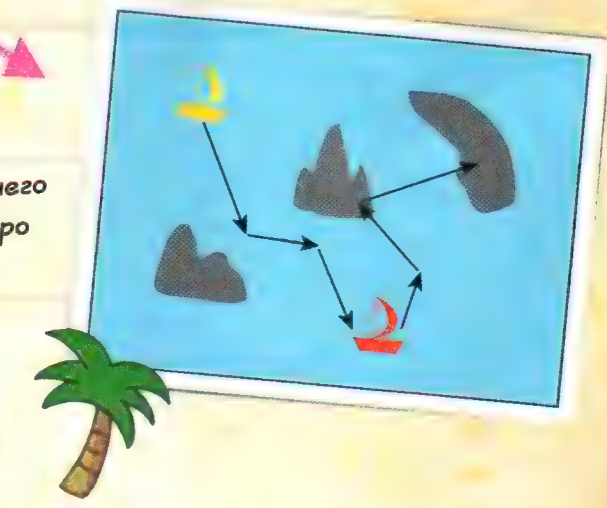
- Как делается выстрел? Придется потренироваться! Поставь ручку вертикально, удерживая ее одним пальцем за верхушку. Теперь палец надо аккуратно отклонить чуть назад... Ручка упадет – но сперва прочертит линию вперед: это и есть твой выстрел!
- От прямых попаданий корабли защищены скалами! Если линия твоего выстрела окончилась «в скале», соперник откатит твое «ядро» в любую сторону – таким же выстрелом. И тебе придется продолжать уже оттуда!

ТАКИЕ ЖЕ СРАЖЕНИЯ МОЖНО УСТРАИВАТЬ НА ЛЮБОМ ЛИСТКЕ БУМАГИ!



ПРИМЕР

Капитан нижнего корабля был неточен: на втором ходу он зацепил скалу. Капитан верхнего корабля воспользовался этим – и откатил ядро соперника в сторону! А затем сразу сделал свой ход, поразил цель и одержал победу!







ТИХИЕ ИГРЫ



Ну и шумно было сегодня в Гравити Фолз! Вечеринка в «Хижине Чудес», отчаянные схватки Диппера со своими клонами... Горожане теперь мечтают о тишине и покое!

Но Диппер и Мэйбл снова желают ПОИГРАТЬ! В ситуацию вмешался дядя Стэн (который тоже очень хочет отдохнуть в тишине и пересчитать все свои денежки). Он придумал игру, в которой нужно шевелить не языком, а мозгами. Игра так и называется – «Мозговой штурм». Зови друга или подругу, испытайте свои извилины! ☺



ВАМ ПОНАДОБИТСЯ КАРАНДАШ И ЛИСТОК БУМАГИ ДЛЯ ЗАПИСИ ХОДОВ!

ПРАВИЛА:

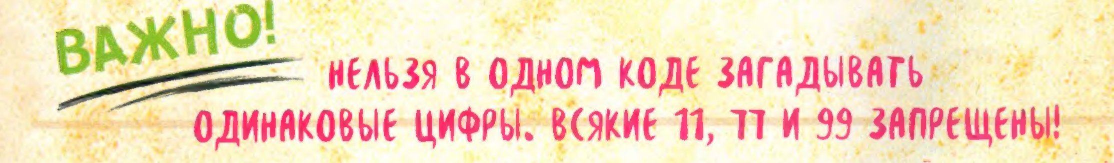
1. Водящий игрок загадывает код из ДВУХ цифр. Второй игрок пытается разгадать их, называя варианты кода!

2. На каждую догадку соперника водящий дает ДВА ответа. Он говорит, сколько цифр из кода угадано правильно, и стоит ли угаданная цифра на своем месте!

   Например, загадан код 12! Второй игрок говорит свою версию: «28?» В ответ он слышит: «Одна цифра угадана, ноль цифр на месте!» Причем какая именно цифра угадана, водящий не говорит – мозговой штурмовик сам должен догадаться!

3. Затем игрок делает очередной ход – снова пытается угадать код! Так, шаг за шагом, обе цифры будут выведаны. Но лучше вести запись на бумажке – чтоб не путаться в том, какие цифры уже назывались ранее!

Как только код угадан, водящий с соперником меняются ролями. А потом надо сравнить количество ходов, которое потребовалось каждому сопернику, чтобы разгадать код! В матче побеждает тот, кто расшифровал код соперника за меньшее число ходов!



А может, ты знаешь другие игры, во время которых необязательно кричать, прыгать и топать ногами? Впиши их названия прямо сюда, Дипперу и Мэйбл пригодятся!

ПОЧТА ГРАВИТИ ФОЛЗ!



Хадиджа Васильева



Арсений Татунин, 7 лет



Матвей и Максим Шауба, 7 лет



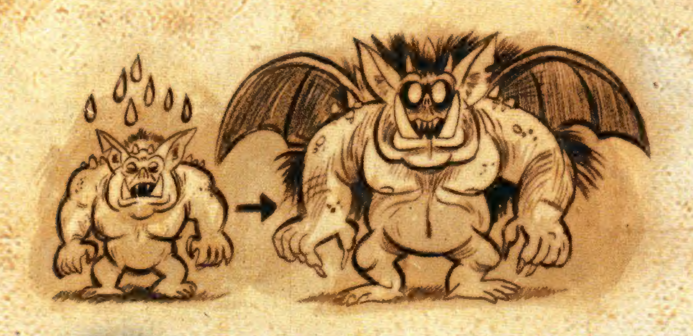
Саша, 8 лет



Владимир Баранов

Гремлоблин

Знакомься: перед тобой наполовину гремлин, наполовину гоблин, и это чууудище обитает в лесу Гравити Фолз. Гремлины — маленькие ушастые и зубастые существа, которые больше всего на свете ненавидят человеческие изобретения и механизмы (особенно самолеты!) и всячески норовят вывести их из строя.



Ну а гоблины — тоже маленькие существа, живут в основном в пещерах, потому что не переносят дневного света, а отличить их можно по удлиненным стопам и кистям рук.

ТАК ВОТ, ГРЕМЛОБЛИН – ЭТО НЕЧТО СРЕДНЕЕ!



МИНИ-ДОСЬЕ

Имя: ГРЕМЛОБЛИН.

Вид: устрашающий.

Способности: летает, изрыгает пламя, невероятно силен.

Фирменный трюк: увеличивается в размерах после контакта с водой!

Если окатить Гремлоблина водой, он резко вырастает, у него появляются перепончатые крылья, а из рук выдвигаются острые когти! В таком состоянии Гремлоблин умеет летать. Правда, мы подозреваем, что по мере высыхания монстр начинает планировать к земле, потому что у него исчезают крылья.

Но главное — если посмотреть Гремлоблину глаза в глаза, можно увидеть свои САМЫЕ СТРАШНЫЕ КОШМАРЫ (если они у тебя есть). Здесь, в журнале, смотреть на Гремлоблина можно, а в реальной жизни на всякий случай не смотри!



Будь начеку — и до встречи в следующем номере!